

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Produk dari penelitian pengembangan ini berupa sebuah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Hasil dari pengembangan media pembelajaran, yaitu berupa Bahan.

Untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan oleh peneliti, maka peneliti melakukan sebuah penelitian tentang pengembangan LKPD dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis*(Pendefenisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

Dalam proses pengembangan, untuk mendapatkan LKPD yang layak, maka dilakukan kegiatan telaah dari ahli media, validasi ahli materi dan juga ahli pembelajaran. Analisis data dan hasil penelitian yang diperoleh dalam setiap tahapan pengembangan.

##### **4.1.1 Validasi Respon Guru**

Validator respon guru adalah Ibu Jubaidah, S.Pd Beliau adalah guru kelas X SMA Negeri 1 Panai Hilir. Validasi pembelajaran oleh ahli pembelajaran bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi oleh ahli pembelajaran dilihat dari empat aspek yaitu sumber belajar, media pembelajaran, materi pembelajaran dan media



1. Aspek fisik media terdiri dari 6 indikator yaitu : 1) Kemudahan media ketika disimpan dan dipindahkan, 2) Keawetan media, 3) Kesesuaian media dan materi, 4) Kesesuaian desain isi media dengan materi, 5) Kualitas media yang digunakan, 6) Ketepatan pemilihan ukuran media.
2. Aspek penggunaan media LKPD terdiri dari 3 indikator yaitu : 1) Kemenarikan gambar yang digunakan, 2) Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran , 3) Kejelasan gambar yang digunakan.
3. Aspek penggunaan teks terdiri dari 6 indikator yaitu : 1) Ketepatan ukuran huruf yang digunakan, 2) Ketepatan jenis huruf yang digunakan, 3) Keterbacaan teks, 4) Ketepatan bahasa dalam petunjuk penggunaan sesuai EYD, 5) Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda, 6) Kemenarikan gaya bahasa yang digunakan.
4. Aspek komponen penunjang media terdiri dari 4 indikator yaitu : 1) Kejelasan petunjuk penggunaan media, 2) Kemudahan dalam penggunaan media, 3) Ketepatan layout media, 4) Keakuratan ilustrasi dan sumber gambar.
5. Aspek kualitas LKPD terdiri dari 6 indikator yaitu: 1) Kemenarikan warna bentuk Media LKPD yang digunakan, 2 Keragaman variasi bentuk Media LKPD yang digunakan, 3 Ukuran Media LKPD sesuai (tidak terlalu besar atau tidak terlalu kecil), 4) Kerapihan bentuk-bentuk Media LKPD, 5) Kejelasan petunjuk atau suruhan membuka dan menutup bentuk-bentuk Media LKPD 6) Kemenarikan Media LKPD sebagai media pembelajaran.



2. Aspek Sajian media terdiri dari 4 indikator yaitu : 1) Kemenarikan penyajian materi dalam media yang dikembangkan, 2) Kualitas penyampaian materi, 3) Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami, 4) Kesesuaian gambar dan materi yang terdapat di dalam media.
3. Aspek Penggunaan Teks terdiri dari 2 indikator yaitu : 1) Kemudahan dalam menggunakan media, 2) Kejelasan petunjuk pengerjaan soal.
4. Aspek Ketepatan soal dalam media terdiri dari 3 indikator yaitu : 1) Latihan soal dalam media membantu untuk memahami materi pembelajaran, 2) Tingkat kesulitan soal yang terdapat di dalam media.

Berdasarkan telaah materi bahwa hasil penelitian ahli materi pada tahap pertama masih harus direvisi dan belum dapat dikatakan valid. Perlu dilakukan validasi ulang dikarenakan ada 2 poin pada saat validator memberi tanggapan penilaian yaitu : Dari segi isi materi yang terdapat dalam media yang dikembangkan belum sesuai, yaitu indikator, kompetensi dasar dan kompetensi inti.

## **4.2 Pembahasan**

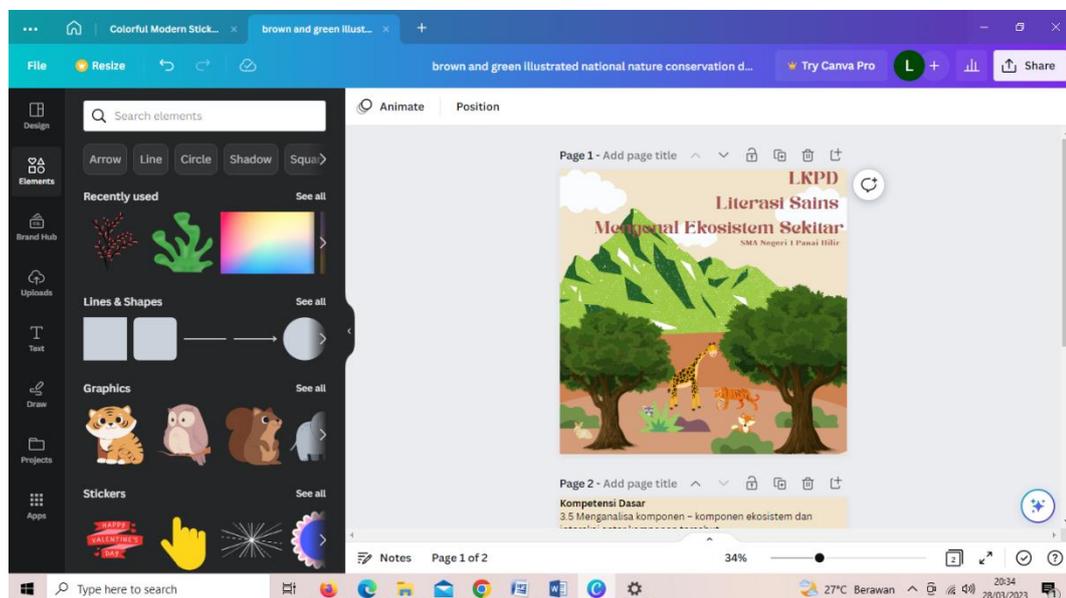
Berdasarkan saran perbaikan dari ahli media dan ahli materi, maka dihasilkan produk akhir media pembelajaran berupa LKPD . Media pembelajaran ini terdiri dari :

## Gambar 4.2 Aplikasi Edit



Aplikasi canva ialah aplikasi yang diluncurkan pada tahun 2013 ia sebagai alat bantu desain dan publikasi online dengan misi memberdayakan semua orang diseluruh dunia agar dapat membuat desain apapun dan di publikasikan dimana pun.

### Gambar 4.2.1 Proses Desain Canva



Berdasarkan evaluasi, saran dan komentar dari ahli media dan ahli materi maka media dinyatakan layak untuk dijadikan media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), kemudian

produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis-Design-Development-Implementaion-Evaluation*).

Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap. Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran (respon guru) yang terbagi ke dalam 4 aspek, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap respon guru terhadap media. ini termasuk kriteria layak untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas X SMA Negeri 1 Panai Hilir.

Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap. Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran (respon guru) yang terbagi ke dalam 4 aspek, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap respon guru terhadap media didapatkan persentase sebesar 95%. Persentase ini termasuk kriteria layak untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas X Ekosistem .

Berdasarkan hasil validasi ahli media yang terbagi ke dalam 5 aspek, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap telaah ahli media mendapatkan persentase sebesar 92%. Persentase ini termasuk kriteria layak untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas X Ekosistem.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang terbagi ke dalam 5 aspek , Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap telaah ahli media mendapatkan persentase sebesar 90%. Persentase ini termasuk kriteria cukup layak untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas X Ekosistem.

Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan sangat membantu dalam penyampaian materi khususnya pembelajaran Sains Materi Ekosistem Pokok Bahasan Pengamalan nilai-nilai sumpah pemuda dalam kehidupan sehari-hari. Menurut mudlofir (2016:133) “Media pembelajaran harus hadir dalam setiap aktivitas pembelajaran, dengan ungkapan lain, tanpa media pembelajaran aktivitas pembelajaran tidak dapat berlangsung”.